no.637 2001年 7

### **GAME MACHINE**

Game Machine Magazine is published uced without expressed permission. 禁転載

アミューズメント通信 JULY 1, 2001

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 (株) アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円年間購読料9.80円(送料共、消費税込

## 学啓田だー/機関係16社の今年2日期決管と2002年2日期子相

業	務	刊ゲ	ーム機関	係16社の	今年3月	期決算と	2002年 3 )	月期予想
			売上	高	. 経常	利益	当期和	可益
ų.	ガ	社	242, 913	(₹28.4)	<b>▼</b> 52, 736	()	<b>▼</b> 51,729	(—)
			189,000	(₹22.2)	5,400	(—)	2, 100	()
7	N	낸	203, 262	(27.7)	72,669	(▼13.7)	10,703	(▼62.7)
			204,300	(0.5)	80,400	(10.6)	37,600	(251.3)
=	ナ	111	171,480	(16.9)	36, 427	(17.1)	21,781	(18.7)
			250,000	(45.8)	40,000	(9,8)	24,000	(10.2)
ナ	4	$\beth$	146,554	( <b>v</b> 1.0)	₹3,477	(-)	<b>▼</b> 6,000	()
			155, 200	(5.9)	4,300	()	2,600	()
サ	111	_	78, 275	(63.4)	19,759	(227.9)	10,748	(330.3)
			118,000	(50.8)	30,300	(53, 3)	15, 100	(40, 5)
9	个下	-	62, 795	(4, 2)	▼929	()	<b>▼</b> 2, 150	()
			70,000	(11.5)	3,500	()	2,800	()
カ	プコ	ン	49,082	(♥4.8)	8,022	(▼8, 2)	6,007	(₹38.1)
			60,000	(22, 2)	10,000	(24.7)	6,000	( <b>v</b> 0.1)
パン	ブレ	スト	31,721	(▼5.6)	2,730	(39.0)	1,624	(40.9)
			33,000	(4.0)	2,100	( <b>▼</b> 23, 1)	1,200	( <b>▼</b> 26, 1)
71	17-	ーズ	24,692	(19.9)	968	(392.8)	<b>▼</b> 1,927	()
			28,609	(16.3)	2,991	(209.0)	2, 159	(-)
7	トラ	ス	22, 867	(14.4)	▼424	(—)	<b>▼</b> 4,034	()
			19,300	( <b>▼</b> 15.6)	800	()	600	(-)
ラウ	νK	ワン	17, 362	(28, 1)	133	(₹92,6)	₹983	()
			23, 230	(33.8)	1,200	(802.3)	▼310	()
トムナイ	ス・エイ	ンタ	10,543	(7.8)	385	(26, 1)	<b>▼</b> 1, 396	()
17	15		10,850	(2.9)	720	(85.1)	500	(-)
テ	7	七	9,545	(▼10.6)	1,180	(3, 2)	640	(₹1.9)
			10,806	(13, 2)	1,757	(48.98)	969	(51.4)
スガイ	イ・エメ	ンタント	5,826	(₹4.1)	27	(80, 2)	0	(₹99.1)

3,017 (1.9) **▼3,757** (—) 上段は連結決算、下段は2002年連結予想(タイトー、スガイ・エン タテインメントは単独)。数字の前の▼はマイナス。単位百万円。 カッコ内は前年比増減率(%)で、一は前年値がないか、マイナス で計算できない。

100 (270.4)

324 (▼26.5)

360 (11.1)

**▼2,828** (—)

163 (\*32.5)

204 (25.2)

**▼7.164** (—)

6,000 (3.0)

5,400 (6.1)

エスケイジャパン 5,090 (1.2)

PCCW5+パン 2,961 (▼51.6)

バンプレストがサイバーゲーム場を

景品ゲームの「プライズパーク」



ハ は 品 業 料 ス 決 ト オ 設 ウェッブサイト上のゲーム場「ブライズパーク」で「コンビニキャッチャー」の画面

発

1ラー」(価格千九百円) やキャラグッズを販売する「コットンタウン」、 同ソフト購入者のコミュニケーションの場「スーパーロボットタワー」、 イーロボットタワー」、 の三つのコンテンツがある。なお同サイトの場「スーガだパソコンに限られるとしている。 ウエップサイトではこのすエップサイトではこの事業で初年度売上げ六億円を見込んでいる。

に

会

特上

2001年7月1日 第637号

ゲームマシン

http://www.

ampress.co.jp/

ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

# 增量 7: 黒 字 口

紹子会社は一社減って 発表、増収黒字とした。 発育(連結、単独とも) 東京、稲垣憲彦社長) 東京、稲垣憲彦社長) 

生月た 開宮決

訟入たし支県%でめ系第しらに買用はもに破付援は所県で企三た日日収銀九

るが見社ら用運の、込でれ削営

2001年7月1日 第637号

一七百万円(前年) 一七百万円(前年) 一七百万円(前年) 一十五万円(前年) 千万円(前年)

あるるドめ雇の

上内とに在とせの一ここのとの上げ容し頼、なて赤般の三〇どの がでてら収っも字会結千旦支業避はいな入た千、計果万工出務 け会るいの。二特が、円キし委ら費が方多A百別一単繰ス、託 くり万会千年りポー費

字合は をわー

い実。呼。を専かAオ商応 き情監び非守務 Oペ品答

事業計画は社会への方面を表している。 れの ' 向 な大こでをU円計三度入収般四い幅の検展でのと百収れ益会百 もな決討示は赤合万支たと計万

予て推奉主がは 算独進仕眼 

中と紀

締り副懇親

を長長がが

務局から「AOU会員は 都道府県単位で一協会を 構成することになってい るので合併は認めない。 ただし会合などを合同で に活動もできない名目だ これでは協会になってしまう。 これでは協会存続に意味 会 化挨拶

# 役員 全時総 員を 担当官 が 再

心と島崎で第十五回定 が会を開き、役員二十社) が会を開き、役員二十社) が会を開き、役員で第十五回定 が会を開き、役員改選 が会には十八社が出席 いて語った。またAOU 中部・北陸地区協議会の 位田宗一会長が、AOU の活動状況などについて 説明した。 予決算案、事業報告・ 分科員改選は任期満了に が役員全員を再任した。 かれた。 な会終了後に懇親会が開 かれた。

にが参生った。

な査波県

` 億 で期、い利経 る益常

後 ( えぜ 人)

ソハをカ

ンズッ内

コンセ

第三種郵便物認可

元77日)取締役、 一元27日)取締役メディア 一元27日)取締役メディア 一元27日)取締役メディア 一元27日)取締役メディア 一元27日)取締役メディア のさひ銀リテール 一元27日)取締役、 一元27日)の 一元27日 (元)27日)の 一元27日)の 一元27日 (元)27日)の 一元27日 (元)27日 (元

(6月28日)会長(社 (6月28日)会長(社 (6月28日)会長(社 長)尾上寿男▽社長(副 ・選部長尾上広和▽常務(取 業部長尾上広和▽常務(取 業部長尾上広和▽常務(取

取締役取

1締ュCシ役l・収 ・役ファレフワセ取 

事務所移転

9号、1050円の10 鈴云大ン 

ジ階るしいらはる

2001年7月1日 第637号

法

申

告所

得

業

大 阪

6,527

198

5006

6791

11464

蒲郡サンアミューズメント(株) 愛

(株ジェイ・アール・イー | 大阪

**初コンピューターエンターテインメントソフトウェア協会** 

総合順位

名

2,000

193

133

121

75

72

72

49

49

48

48

48

43

2, 149

知

-

1,523

(6)

### 第三種郵便物認可

代表者名

41 西谷

98 石田

90 富田

—— 山崎 昇

— 岡田

18 金平 光雄

14 浦上 和三

36 山田 三郎

30 神宮寺憲人

60 田中 豊洋

25 古舘 達三

50 下村 英春

90 平田 哲也

100 保木 純夫

105 長友 隆典

37 川崎 徳雄

21 木村 雅三

40 林

140.9

75.6

45.1

45.2

\_\_

\_\_\_

▲ 29.1

37.0

\_

-

\_\_\_

\_\_\_

\_\_\_\_

\_\_\_\_

\_

87

188

\_\_\_

---

92

250

\_\_\_

\_

示がなた上告 の本し判っも高所「A紙で明てのを得売

つは欄とには た、でしな〇 こ売空てつく と上白掲た年を高とげ売申

10 真鍋佐千江 30 古川 晃司 159 中村 幸昭 オ庭いもろ比はる告 一 山崎 健造 一 伊藤 精二 48 益野 カー 33 水野 則男 カるのあち取しと、月も多る、録にど主 16 石川 良一 分のくの申しつめな に。はは告たいたも 申表な片を半のだ算 時のる方掲一場し 15 大和久雅史 54 吉名 基能

のはどと者税県た「数、がは名務名実都

Mでいしい。参の上

業はるなるこ考も高界で。かのの値と

安界でので回た録し に関はリ変のこもた 連なス更集れれつ すの。はあ以で十り な化く対うのそああ

[ 方	-)	-	* 4 >					第三種郵便物	認可	
杜	Ė	都道 府県	<b>売上高</b> (百万円)	(百万円)	所得 決算月	99年申告所得(百万円)	98年申告 所得(百万円)	增減率(%)	従業員数	代表者名
(株) ア ル 任 天 堂 コ ナ ミ	ゼ (株) (株)	東京都京東京	141, 171 414, 053 130, 124	71,776 67,311 28,436	3 3 3	55, 478 122, 465 13, 278	128, 729 743	29.4 45.0 114.2	1, 295 1, 153 938	岡田 和生 山内 鴻 上月 景正
(株) オリエンタルラ ㈱ソニー・コンピュータエンタテイン オ ム ロ ン	ン ド メント (株)	千東京京都	172, 970 484, 871 386, 699	19,013 18,022 17,458	3 3 3	27, 104 67, 210 11, 190	25, 524 81, 035 21, 283	▲ 29.9 ▲ 73.2 56.0	2, 444 1, 050 6, 568	加賀見俊夫 久多良木健 立石 義雄
日立ソフトウェアエンジニアリ 高 砂 電 器 産 業 (株) マ タ ハ リ	With h	神奈川 大 阪 神奈川	158, 537 40, 432 58, 447	13, 835 11, 490 7, 401	3 6 3	10, 164 4, 841 7, 449	7, 221 655 1, 274	36.1 137.4 ▲ 0.6	4,849 276 254	兼清 裕幸 浜野 準一 山中 秀晃
(株) ナ ム サ ミ ー	二 (株)	東京東京	96, 768 45, 791	7, 149 7, 083	3	5, 866 1, 737	8,696	307.8	2,387	中村 雅哉 里見 治
株エニック株スクウェ加質電子	ス ア (株)	東京京京京京	18, 325 26, 348 77, 330	4, 295 4, 080 3, 352	3 3 3	7,824 4,542 387	1,359 12,963 972	▲ 45.1 ▲ 10.2 765.2	130 594 299	本田 圭司 鈴木 尚 塚本 勲
グローリー工業(株)ハビネッ	き (株) ト	兵 庫 京	65,545 94,698	3, 269 2, 413	3	3,676 1,771	2,418 5,452	▲ 11.1 36.2	1,766 321	尾上 寿男 苗手 一彦
グローリー商号 (株) バンプレス (株) ラウンドワ (株) ゲームフリー	トン	大千大東阪京	87, 371 28, 444 13, 493	2,340 2,107 2,012 1,949	3 3 3	2,736 1,451 2,248 1,487	2, 964 2, 994 1, 738 1, 163	▲ 14.5 45.2 ▲ 10.5 31.1	1,606 164 215 30	尾上 佳雄 伍賀 槌太 杉野 公彦 田尻
株コナミコンピュータエンタテインメント: (株) ナ ナ		東京石川	67, 562	1,913 1,817	3 3	1,062	231	80.1	605	吉岡 基行高嶋 哲
ウオルト・ディズニー・エンタブ (株) 第 一 興 エレクトロコインジャバ	商	東京京京京京	59,884	# 1,806 1,755 1,646	3 3	1,838 2,314 2,490	2,692 4,653 2,451	▲ 1.8 ▲ 24.1 ▲ 33.9	151 1,290 120	星野 康二 保志 忠彦 岡田 和生
三 精 輸 送 機 サ	株カエド	大東東京	16,648 9,729 15,209	1, 462 1, 424 1, 367	3 12 3	1,876 1,095 865	1, 153 1, 406 562	▲ 22.1 30.0 58.0	251 155 222	山田 聡 森原 哲也 中保 章
(株) カ プ コ テ ク モ	(株)	大阪東京	36, 896 10, 414	1,355 1,344	3	1, 174	755	14.5	1,019 269	辻本 憲三 柿原 彬人
ト ト 日 発 ス ガ ツ ネ 工 業	(株)	東京重東京	27, 011 13, 152	1,317 1,301 1,274	3 2 12	585 544 387	565 910 318	125.0 139.1 229.3	200 1, 182 362	石塚 通弘 大谷僖美治 菅佐原道夫
(株) イオンファンタ (株) 一 富 士 興	ジー業クス	千広東	35, 612 18, 330	1,238 1,199 1,195	6 3	798 858 1,639	536 574 3, 987	55.1 39.7 • 27.1	50 200 353	注 善則 長鋪毅一郎 稲垣 憲彦
(株) ケイシーイー:	オール	大 阪東京	3,485	1,114 変 1,049	3 9	950	242	17.3	176 3 90	樹下 国昭中村 雅哉 鈴木 利生
マスセット(株)トー	供せ	東京都	5, 868 3, 359	927 856	8	555 752	379 509	66.9	206	斎藤 茂
泉 陽 興 業 (株) タ イ カ (株) 東 プ	(株) ン ロ	大兵埼玉	10, 907 14, 110 3, 000	784 760 751	3 3	126 636 406	368 235	520.2 19.6 85.2	298 673 14	山田 三郎 別宮 浩田島 利昭
東 京 コ ナ ミ (株) ワ イ ド レ ジ ÷ 城 山 観 光	(株)	東京福岡鹿児島	6, 160 99, 670	662 642 573	3 2 3	576 611 1,869	566 2,412	14.9 5.0 ▲ 69.4	200 1,236	古川 真一 菊池 康男 保 太生
(株) 光 新 (株)サノヤス・ヒシノ (株)マイカルクリエ		大大阪	49, 285 44, 910 12, 000	508 482 459	11 3 2	463 1,760 309	150 212	9.8 • 72.6 48.4	499 786 100	當山 隆則 南雲 龍夫 平沢 範雄
ウォルト・ディズニー・アトラクショ	ンズ勝パン	千 葉 大 阪	4,340	436	3	217	113 232	100.6	70 63	対リアム・エイチ・ヤワー 久保 敏志
北東商事(株)カトウ製作伊藤忠産機	(株)	北海道東京東京	4,291 3,000 17,912	400 374 369	3 2 3	323 153	161 ———————————————————————————————————	23.9	75 13 73	松本 昭 加藤 栄子 吉原 正
三井グリーンラン	ド(株) アシン 屋	熊東石	6,490 2,318 5,258	367 342 341	12 7 2	260 268 179	変 259 124 169	41.5 27.8 91.1	92 61 330	江里口俊文 松井 隆 山崎 健造
中 央 コ ナ ミ システムサービ 相 工	(株)	東京京東京	12,000 6,475 5,663	332 312 306	3 9 8	51 51 42	57 422	554.2 507.7 631.4	24 28 203	富田 徳義 佐藤 隼夫 安部 寛
(株)田無ファミリーラ (株) ア ミ パ	ラ	東京山市	9, 563 3, 034	270 256	3 4 2	210 73	161 116	28.7 252.8	53 59	下田 忠雄 筒井 雅久
株コナミミュージックエンタテイン 中 部 コ ナ ミ (株) エ イ コ	(株)	東愛東京知京京	12,000 5,420	252 240 238	3 1	513 120		489.9 ▲ 53.3 97.9	30 59	永田 昭彦 松浦 浩司 辻谷 博男
株 原 電 電   南 関 東 コ ナ ミ (株) ハ ロ ー	ズ	東京神奈川東京	1,900 4,029	213 213 213	3	210 187 79	211 222	1.4 13.9 167.8	25 15 96	原 存 友啓 牧野 憲治
グローリー機器	常(株)	兵 庫 京	9,390 4,125	202 201	3 2			403.4	455 86	石田 学人 木谷 高明

166

229

19 段

第三種郵便物認可

(8)

## 米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・デョイス

6月号から

第三種郵便物認可

ア	ップライト・ビデオ
機和	重名(メーカー名) 評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント
	(インクレディブル・テクノロジー) 9.32
2	トーナメント・ゴールデンティー・フォー 2002 (IT) ······8.40
3	トーナメント・ゴールデンティー・フォー (IT) ······8.18
4	ゴールデンティー・フォー (IT)8.03
5	ダークシルエット・サイレントスコープ 2 (コナミ)7.64
6	グリッド (ミッドウェー)7.40
7	ミズ・パックマン/ギャラガ・リユニオン (ナムコ)7.36
8	サイレントスコープ (コナミ)7.36
9	ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社)7.14
10	ポイントブランク〔ガンバレット〕 (ナムコ)7.13
11	ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)7.07
12	マキシマムフォース (アタリゲームズ)6.86
13	インベーション(ミッドウェー)6.86
14	エリア51 (アタリゲームズ)6.74
15	サイトフォー(アタリゲームズ)6.73

15 サイトフォー(アタリゲームズ)	6. 73
デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケート	(アトラクション)
1 アークティックサンダー (ミッドウェー)	8.56
2 ナスカーアーケード (セガ社)	8.50
3 ポリス911 [ザ・警察官] (コナミ)	8.33
4 ダンスダンスレボリューション (コナミ)	8, 25
5 サンフランシスコ・ラッシュ:2049 (アタリゲームズ)	8, 24
6 クルージンイグゾティカ(ミッドウェー)	8.03
7 18ホイーラー (セガ社)	8,00
8 タイムクライシス II (ナムコ)	7.86
9 クライシスゾーン (ナムコ)	7.84
10 クレイジータクシー (セガ社)	7.72
11 スターウォーズ・トリロジー (セガ社)	7.64
12 ジャンボサファリ (セガ社)	7.60
13 エアコンバット22 (ナムコ)	7.50
14 ハイドロサンダー (ミッドウェー)	7.49
15 クルージンワールド (ミッドウェー)	7.47

Ľ.	デオ・ソフトウェア
機和	重名(メーカー名) 評価
1	ビッグパックハンター (インクレディブル・テクノロジー)8.48
2	ディアハンティングUSA (サミー)8.00
3	ターキーハンティングUSA (サミー)8.00
4	ゴールデンティー2K(インクレディブル・テクノロジー)7.19
5	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント(ナムコ)7.10
6	カプコンvsSNK (カプコン)7.00
7	NBAショータイム・ゴールドエディション (ミッドウェー) ·········6.88
8	ワールドクラスボウリング (IT)6.86
9	ストライカーズ1945 バートⅢ (彩京/ワールドワイドビデオ)6.86
10	マーヴルvsカプコン 2 (カプコン)6.65
11	マーヴルvsカプコン (カプコン)
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2 (セイブ開発/ファブテック)6.56
13	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)
14	シンプソンズボウリング (コナミ)6.53
10	=7.10 = 10 = 2 = 200  (T.T.)

1	ハイローラー・カジノ (スターン)8.29
2	メディーバル・マッドネス (ウィリアムズ)7.89
3	シャーキーズ・シュートアウト (スターン)7.60
4	モンスターパッシュ (バリー)7.4
オ	ールディー・ビデオ
_	ールディー・ビデオ
オ	ールディー・ビデオ テンペスト (アタリ)6.80
オュ	テンペスト (アタリ)6.80 ザ・シンプソンズ (コナミ)6.50
オ 1 2	ールディー・ビデオ テンペスト (アタリ)

ズ25」と同様だが、 当たり機種名、開 発メーカー名などの註を加えた。

どちらでも参加 とちらでも参加 対口をネSシな2画 よI次クロテ うP世のIム

六十八元)六十八元)

モガ社と開発子会社の ーバーワークスは六月 ロ、「DC」と「PS 一川にネットワークスは六月 一川にネットワークが 一が同時にネットワークゲームに参加できるこ ームの違いを超えたサームの違いを超えたサームの違いを超えたサークが

現地の で展開することになった開発販売会社、指されて、中国のゲームソフトを中国市で展開することになった。投資会社で、中国のゲームソー・製造会社で、中国のゲームソー・シャオユ社長)の子でとれ京、メント、ツタテインメント、ツータイトル出荷することになって、大・シャオユ社長)との発機したもので、セータイトル出荷することになった。

の別がで行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、開心で行ない、中がである。 の別減を図る。 の子定。価格は の子定。価格は

だ広、上発るて家ドもいそ 。げ 苛にメた一庭ウ C ううる 酷開 I め 段用 エ G 違い こな発力、とTアないう方と開コーゲ高Vをどが方

月

「E3」2001の会場正面

2001年7月1日 第637号

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名(メーカー名)	評価
1	バーチャストライカー 2 ver. 2000 (セガ社Naomi)	1842
2	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	1630
3	カプコンvsSNK (カプコン)	1618
4	ミスタードリラー 2 (ナムコ)	1477
5	パワースマッシュ (セガ社Naomi)	1289
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ)	1287
7	ギルティギア X (サミー Naomi)	1126
8	対戦ホットギミックフォーエバー (彩京)	1058
9	スポーツジャム (セガ社Naomi)	859
10	スーパーワールドスタジアム2000 (ナムコ)	827
11	ガンスパイク (彩京/カプコン Naomi)	747
12	テトリス (セガ社)	736
13	ストリートファイター Шサードストライク (カプコン)	726
14	ストライカーズ1999 (彩京)	724
15	燃えろ!ジャスティス学園(カプコン Naomi)	715
16	バーチャストライカー 2 ver.99 (セガ社)	689
17	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	657
18	すくすく犬福 (ビデオシステム)	646
19	ミスタードリラー (ナムコ)	636
20	続おてなみ拝見 (サクセス/タイトー Gネット)	629
21	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	625
22	ストリートファイター ZERO 3 アッパー(カブコン/七ガ社Naomi)	604
23	ミスタードリラー グレイト (ナムコ)	603
24	マイティパン (ミッチェル/カプコン)	596
25	闘魂烈伝 4 (ナムコ)	592

部く念めめ本ぎまる気るのに、根字たりののに当ずでがここチ現ふ強がり

ッローめ左人ク六量たクム た。 大気で極端に 大気でないない。 大気で稼働が 大気で稼働が 大気で稼働が 大気で稼働が 大気でないない。 。た状なで少パなフ め況と集なしどリク集がは計くはをツ

- 3 A

月)で、二位も同社シール機となった。三位は日立ソフト「ストリートスナップEG」(同七月)だが、同シリーズ新作「劇だが、同シール機以外はコナミー)が集計三ヵ月分で十位と勢いがある。
「パンチマニア北斗の拳」と1MS/アトラス「ランチマニア北斗の拳」と1MS/アトラス「ラウーボイント2」があるぐらい。

Game Machine's 🥍 Best Hit Games 25

2001年上半期ベストヒットゲームズ25

### 完成品タイプのTVゲーム機

工職は〇〇ギあ3十る1〇夕・オあ	順位	機械名 (メーカー名)	評価
ハホし年〇ルる 一 で 年 で 年 で 年 ズ の し キ ジ る に に た 下 年 テ 。 二 位 ネ で 年 ズ ン オ で も に の に る に る に る に る に る に る に る に る に る に 。 に る に る に る に る に る に 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	1	ダービーオーナーズクラブ2000 (セガ社)	2148
1シャブピ 1 シー	2	パトルギア 2 (タイトー)	1347
オョガのツア	3	シャカっとタンバリン! (セガ社)	1280
元 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	4	ニンジャアサルト (ナムコ)	1244
一一 競ゲなう 日 ドナは〇	5	タイムクライシス 2 (ナムコ)	1239
ク機シム完ト タコ定四	6	ドラムマニア サードミックス (コナミ)	1039
ブダュで品コ アスて	7	ゴルゴ13 奇跡の弾道 (ナムコ)	962
21レはタッ しょ で 2パる同	8	ダンズダンスレポリューション フォースミックス (コナミ)	922
や式用教がの は四2月0	9	コンフィデンシャルミッション (セガ社)	912
トレに°と一0 ■ 月0°0	10	ザ・警察官 (コナミ)	868
ト。り1乗と 21チー	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)	844
「同リタゲなっ 入しゃって 秋ピ記しっこ れ、一十二	12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)	816
7は1録ムた 替二ト〇	13	東京バス案内 (セガ社)	749
ラード カード カード カード カード カード カード カード カ	14	リッジレーサーV アーケードバトル (ナムコ)	679
た一一年に一十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二	15	サンバDEアミーゴ ver. 2000 (セガ社)	663

### その他アーケードゲーム機 機械名(メーカー名)

こも弾でれ2五ト + 2ン楽〇っ 気がの七道同も二位二四二0バゲ〇と三がほ位 社ナ九一二位月0D1年夕位あ	临丛	その他アーケードゲーム機 機械名(メーカー名)	50/JE
か。ニーム八夕〇一〇0 E ムナンはる	順位		評価
セガーゴコ年イ〇ニが一ア機一バセ。ガン〇ルの四ム〇ンあへミは月リガ	1	キャンバスショット (オムロン)	1708
社ゲーゴガ月ク年ジるニーエーン社	2	フラッシュショット (オムロン)	1574
一一年13ンラナヤ。〇ゴ去。一一	3	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング)	1459
ン機言跡 1 いシ月サ 〇 e に社ニャ	4	フォト&シール・クルクル (メイクソフトウェア)	1356
フはこのムずス、ル 年 r サ音〇カ	5	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア)	1312
にるで八R〇サは と〇コ八オ九(イ 去たバ月フ年1六コ安〇ナ年ブ位ニデ	6	ピュアショット (オムロン)	898
るめージオ九ド位ナ定〇ミナ・、〇ン	7	Hitomi (アイエムエス)	862
のチジが1月M‐ミし年‐一ザ同〇シがヤヨあス)Iドのた十ザ月・一〇ヤ	8	パンチマニア北斗の拳 (コナミ)	803
早ーンるMとXラ音人二・デザ年ル	9	チャオッピ! (オムロン)	737
いトアがI八一ム楽気月響がツ・ナミッでッ、X位、マゲが)察ナドハーツ	10	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	552
はプ短ー「ニニーあが官一2ウ月ン	11	ラリーポイント 2 (アイエムエス/アトラス)	502
欄さ期(DOアムる十二位ニス)。 外れ間同DO・機。位二、九・がこ	12	ドリームステーション・ラブ (アトラス)	493

# 



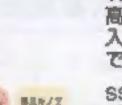
最近の仔犬ブームの追い風にのって、人気急上昇中のキャラクター、 THE DOG。顔を極端にアップさせたアングルが、仔犬のかわいさを さらに倍増。100万部の売り上げを記録するハンドブックから 誕生した、新世紀のキャラクターです。

THE DOG



THE DOG ぬいぐるみ PART1 今年注目株の新キャラクター、多方面にて 展開中のTHE DOGのぬいぐるみ。 顔をアップにした写真そのままに再現された

フォルムが、なんともいえずブリティです。

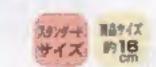




第三種郵便物認可

THE DOG 2WAYクロック

THE DOGのキャラクターたちの中から人気の 高いビーグル、バグなど4種類の犬の写真の 入った、かわいい時計。壁掛け、デスクトップ で使える。2WEYタイプ。



SYSTEM お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449 eコマースサイト: www.fans-web.com SERVICE システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F FANSホームページ: www.fans.co.jp

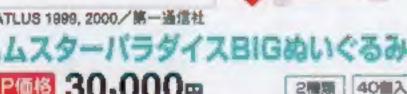








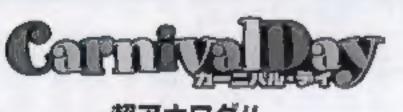




※商品仕様の変更がございます。 ご子兼ください。

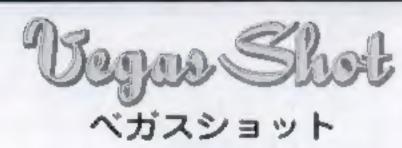
株式会社 工 一 - AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

# 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



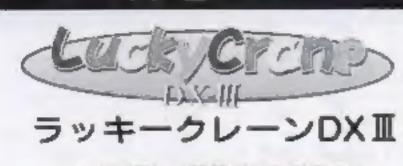
新感覚プライズゲーム機

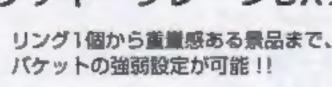




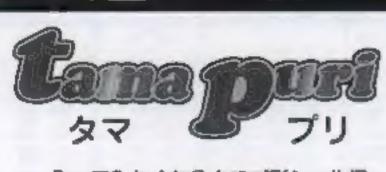












アップと全身、CG調効果も自在!! 2カートリッジ式ブリンターを搭載



プライズフォーラム

スモモも桃も桃のうち 憎まれっ子世に憚る



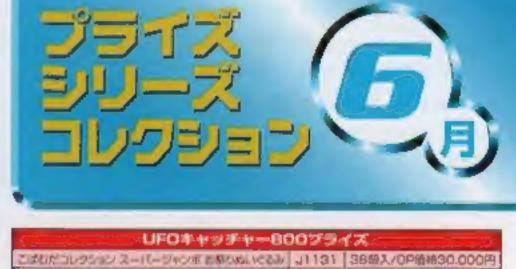


すしあざらし

入数5種70個入 OP価格 30,000円



キャラクターおしゃべりタイマー



電話 03 (5737) 7541 FAX 03 (5737) 7744 http://www.sega.co.jp/prize/



ミニモニ。 ぬいぐるみ OP価格: 30,000円 入 数:75個 全4種

コンビニキャッチャー対応商品ミニモニ。リストウォッチ OP価格:30,000円 入数:100個 全5種



International Trade Show		
Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul.	11-13
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul.	12-15
Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul.	20-22
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul.	25-26
China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug.	1-4
Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept	11-13
Gamexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept.	19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.	20-22
FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept.	26-28
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct.	3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct.	4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct.	10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct.	10-12
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct.	17-19
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov.	14-17
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec.	13-15
2002		
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan.	10-12
IMA'02 (Numberg, Germany)	Jan.	15-18

ATEI, ICE, Euro Show (London, UK)

第三種郵便物認可





い当天を展体てし堂マ示

用

同

ムーーをしの自

上うしつでなて 目年ムハ 標のソー しリトウ もマ紹ア

がセしけ

2001年7月1日 第637号

風営法と同施行条例に基づく

# 8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における風営法施行条例に基づ いて、「8号営業」に関わる「制限地域」につい てのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、 施行令(政令)の基準に従って、条例で定められ ている。基本的には①「住居集合地域」、回その 他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のあ る周辺地域、について定められている。

①の「住居集合地域」については、すべての条 例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域 の全部または一部を定めているほか、13県でこれ ら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第 2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの) を公安委員会規則などで定めている。

また①の保全対象施設の周辺地域の制限につい ても、すべての条例でその実情に応じて定められ ている。制限方法としては学校、病院などの対象 施設の区分をするものしないもの、用途地域によ る区分をするものしないものなどに大きく分けら れる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学 校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所 等に分け、用途地域についても商業地域とその他 の地域に分けた。これら以外の区分方法によるも のについては備考欄で示した。

地区	住居集台	<b>合地域</b>	保全対象施設の周辺地域(単位メートル)							
都道	第1種·第2 種住居専用地 域、住居地域	その他の 地域を規 則などで	① 4	<b>校</b>		福祉施設等		完、診療 等	備考	
府県	を指定	指定	商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他		
北海道	0		100	100	100	100		100	商業地域には近隣商業地域を含む。	
青森	0		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は100m。②に図書館は含れない。	
岩 手	0	0	30	60			10	30	住居地域では①は100m、③は60m。	
宮城	0	0	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。	
秋 田	0		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域で制限は70m。	
山形	0		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館と児童遊園は含まれない。	
福島	0		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m	
東京	0		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。	
茨 城	0		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。	
栃木	0		50	100		図書館 70 児童施設 100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉 設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60	
群馬	0		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。	
埼 玉	0	0	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。	
千 葉	0	0	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。	
神奈川	0		100	100	30	70	30	70		
新潟	0		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の 域では50m。	
山梨	0	0	50	100	50	100	50	100	博物館も同じ制限。②のうち点字図書館と児童遊蘭、③のうち助産所は除く。	
長 野	0		30	100	30	100	30	100		
静岡	0	0	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。	
富山	0		70	100	郑書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設100	50	70	大学は③に含まれる。	
石 川	0		30	100	30	100	30	100	市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。③のうち診療所は除く。	
福井	0		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。	
岐阜	0	0	50	100	50	100	50	100		
愛 知	Δ		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。	
三重	0		50	70	50	70	50	70		
滋質	0		70	100	児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。	
京都	0		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地は30m。	
大 阪	0		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。	
兵 庫	0	,	50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。	
奈 良	0		50	100	50	100	50	100		
和歌山	0	0	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。	
鳥取	0		50	60	30	40	30	40		
島根	0	0	30	50	30	50	10	30	①のうち大学は除く。	
岡山	0		30	50	30	50	30	40	③のうち助産所は除く。	
広島	0		30	50		図書館 50 児童施設 20	10	20	Libratio Advance and the Control of the Annier Control of the Anni	
山口	Δ		30	50	20	30	22	30	博物館については②と同じ制限。	
徳島	0	0	20	20	20	20	20	20	在學也是1914年1月15日東在學也是4月,	
香川	0	0	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。	
愛媛	0		10	30	10	30	10	30	本常见的1+1+150聚本物加油+A+	
高知	0	. 0	25	50	25	50	柳 焼 50	25 病院 70	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。	
福岡	0		70	100	50	70	病院 50 診療所 30		大学については診療所と同じ制限。	
佐賀	0		50	100	50	100	20	50	<b>少け図書館のな社会</b>	
長崎歩	0		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。	
熊本	0		100	100	50	100	30	50	①のうち幼稚園は除く。③のうちベッド数9床以下の診療所は除く。	
大 分	0		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。	
宮崎町山東			50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。①のうち大学は除く。 株定地域の②は10m、20mの制度もお	
鹿児鳥	0	0	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。	

註 住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、 △印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また/印は条例で規定されていないもの。

題

題

# 記録カード採用CGカートレース

# 上位クラス狙い

セガ社「クラブカート」 (DX/2P)







PHONE:03-3401-6181

FAX:03-3408-7420

大型ホッパー DH-750

2001年7月1日 第637号

カプコン/ナムコ「ガンサバイバー2」 銃で移動と発射



プライズガンゲーム機「ビーパニック」も

新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。



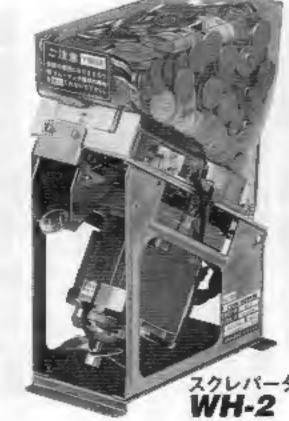
# 旭精工のコイン払い出し機(コインホッパー)は、 あらゆる機器にご対応できるよう各種取り揃えております。

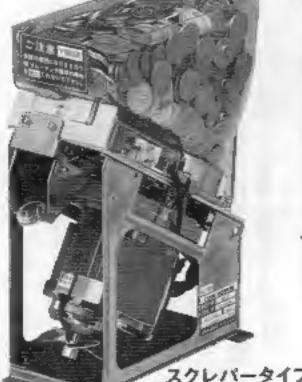




当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして推利侵害については、戻事上・刑事上の罰則規定が適用されます。









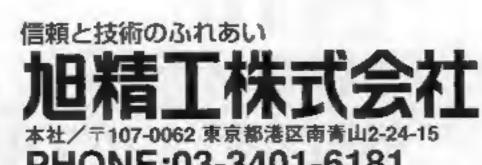




ISO 9001 LIACA-079

総証を取得しました

旭精工(株)岩積工幅はISO9001

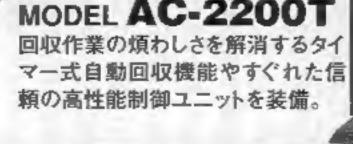


ホームページ: http://www.asahiseiko.com

### 目動回収級能付き両替扱 MODEL AC-2200T 回収作業の煩わしさを解消するター

表面パネルは1台からでもフリーデー

イン可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)



誕告●当社の全製品は特許権、意匠権、著作権などによって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます







521Kの 幹社製品は1台からでもご注文を賜ります。 で注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。

信頼と技術のふれあい

# Game Machine's

	前回	(VIDEO GAME SOF 機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(F	RATING
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト	
2	2	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	
3	4	Virtua Striker 3 (Sega) ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/セガ社	Naomi)
4	7	Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega) 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	
5	6	Tekken Tag Tournament (Namco)	
6	3	Mr. Driller Great (Namco) ····································	5, 5
7	9	ストリートファイター ロサードストライク (カ Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	プコン
8	5	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) Super World Stadium 2001 (Namco)	
9	11	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)	
10	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネ The King of Fighters 2000 (SNK)	オジオ
D	14	パワースマッシュ (セガ社: Naomi) Virtua Tennis (Sega)	
12	10	16. 4 4 7 1 5 / 4	Naomi
13	18	#777 US SNK (#777 Naomi)	
14	16	対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	
15	15	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)	
16	22	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	
D	21	上海・昇龍再臨(タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4. 2
18	17	ストリートファイター ZERO 3 (カプコ Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	
19	19	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4, 0
20	23	続おてなみ拝見(サクセス/タイトーGネット Otenami-Haiken 2* (Taito)	
21	12	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4. 0
22	26	ソウルキャリバー(ナムコ) Soul Calibur (Namco)	4, 0
23	24	ギガウイング 2 (タクミ/カプコン) Giga Wing 2 (Takumi/Capcom) ····································	3, 8
24	35	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	3. 7
25	28	バーチャNBA(セガ社 Naomi) Virtua NBA (Sega)	3 7

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、

(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4;平均以下(以下省略)

四元.	成品タイプのTVゲーム村	
->/	146 TE A / 1 .1. A \	(DEDICATED VIDEOS
前		
13	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING

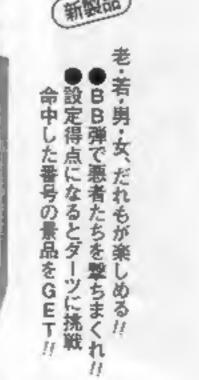
	1	Taiko no Tatujin (Namco)8, 20
2	3	ヴァンパイアナイト (SD/DX)(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)
3	-	ポップンミュージック 6 (コナミ) Pop'n Music 6 (Konami)
4	4	シャカっとタンバリンノ (セガ社 Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega)
5	2	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)
6	5	東京バス条内(セガ社) Tokyo Bus Route (Sega) ····································
7	7	ドラムマニア・フォースミックス (コナミ) Drum Mania 4th Mix (Konami)
8	10	タイムクライシス 2 (SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
9	6	スリルドライブ 2 (2 P / S D / D X)(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)
10	9	モーキャップボクシング (コナミ) Mocap Boxing (Konami)
11	8	ザ・警察官(コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami)
12	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (D X / U P)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega) ·················6.17
13	13	バーチャファイター 3 tb (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)
14	_	ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス (2 P)(コナミ) Dance Dance Revolution 5th Mix (2P) (Konami)
15	12	スタントタイフーン (タイトー) Stunt Typhoon (Taito)
16	15	パトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
17	16	コンフィデンシャルミッション (SD/DX)(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)
18	14	ニンジャアサルト (ナムコ) Ninjya Assault (Namco)

E .	<b>70</b>	)他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAME
1	1	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.38
2	3	チャオッピノ (オムロン) Chaopi (Omron)
3	2	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Ornron)
4	5	キャンバスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron)
5	4	めちゃキレイノ (アトラス) Mecha Kireiノ (Atlus)
6	6	フォト&シール・スーパーキララ(メイクソフトウェア) Photo & Seal Super Kilala (Make Software) ···········7.29
7	7	フォト&シール・クルクル (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software) ···············7.00















株式会社エイブルコーポレーション

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3 TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

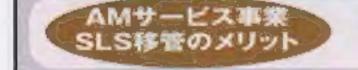
ABLE CORPORATION, LTD.

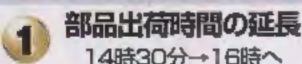
英文版業界ニュース

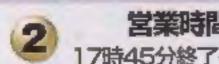


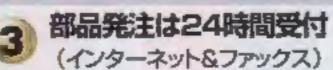
**謹啓 時下ますますご隆盛のこととお慶び申し上げます。また、平素より当社製品等の格別なるお引立てを賜わり、誠にありがとうございます。** さて、アミューズメント機器事業分野における保守・メンテナンス事業並びに補修用部品等の販売事業につきましては、現在株式会社セガとしてお受け承り致しておりますが、この度、八月一日より、弊社子会社である 株式会社セガ・ロジスティクスサービス(SLS)を総代理店として当該事業の全般を移管する運びとなりました。これにより保守・メンテナンス事業並びに補修用部品等の販売事業に関するなお一層の拡充を図り、更なる サービスのご提供をさせて頂く所存でございますので、何卒ご理解とご協力を賜わります様、お願い申し上げる次第でございます。

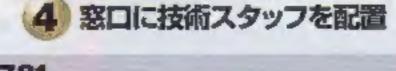
皆様と共に歩み、新世紀に相応しいインフォメーションテクノロジーを創造し、近未来へのビジネスソリューションにお応えするビジネスパートナーとして日々研鑽する覚悟でございます。今後とも株式会社セガ並びに セガグループをご愛顧下さいます様、よろしくお願い申し上げます。











第三種郵便物認可

お問い合わせ:株式会社セガ・ロジスティクスサービス 国内サービスバーツセンター TEL 03-5763-1781





# Konami: Win Against Andamiro In Korea

Konami Corp., Tokyo, announced that the Seoul District Court granted Konami's request for an injunction order prohibiting Andamiro Co., Ltd., its president, Kim Yong-Hwan, and its distributor Sundo Entertainment, Seoul, Korea, from manufacturing, distributing and exporting Andamiro's dance simulation video "Pump It Up", on June 8.

Konami released its dance simula tion video "Dance Dance Revolution" (DDR) in October 1998 in Japan and May 1999 in Korea. Konami applied for registration of the "DDR" design in December 1998 in Korea, and it was registered in June 1999.

According to Konami, Andamiro shipped "Pump", which imitated the "DDR" design from September 1999 within Korea through Sundo Entertainment. This game became very popular, and "Pump" became seen as an alternative "DDR". Therefore, Konami brought a lawsuit in March 2000 against Andamiro on the grounds that Andamiro infringed upon the Design Law and Unfair Competition Prevention Law.

Since Konami did not disclose the decision passed by the Seoul District Court and we cannot get in touch with Andamiro, further details are unknown at this time. While "DDR" has four foot pads, "Pump" has five. Moreover, since the screen images and music used in the two machines differ, there is great interest in discovering the legal basis for the court's decision against Andamiro.

This current lawsuit against Andamiro is the first major legal action brought by Konami. Prior to this, Konami filed a preliminary injunction application against Namco and Jaleco, against which the two defendants filed a counter claim against Konami. All these cases were settled by December last year, without proceeding to the court case stage. Whether or not Andamiro brings an intermediate appeal, is also unknown.

Andamiro USA Cop., CA. Andamiro's subsidiary in the USA, filed patent lawsuits against Konam Amusement of America Inc., a Konami subsidiary, in August 2000, seeking damages and an injunction order pro-

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2001 Amusement Press, Inc.

hibiting Konami from distributing its "DDR" in the USA. In October 2000 Konami announced that it will take all legal measures necessary to determine the legality of Andamiro's

In the meantime, Konami filed a lawsuit with the Seoul District Court on May 14 against Amuse World Corp., Seoul, on the grounds that Amuse World infringed the patent of Konami's music video "Beatmania". According to Konami, the "Beatmania" patent was registered in Korea in April this year. Konami issued a written warning to Amuse World in October last year not to manufacture/sell "EZ2DJ" which Konami claims infringes upon its patent. However,

# Banpresto Launches Cyber Arcade

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, and Bandai Group officially opened on June 5 the cyber arcade "Big Entertainment" (www.big-e.ne.jp) on the internet. The site, which has been in trial operation since April 17, was put into full-scale operation after improvement of several points.



### Cyber Arcade "Prize Park" Screen in Banpresto "Big Entertainment"

The "Big Entertainment" website offers 4 types of prize games such as "Slot Lifter" and "Convini Catcher". The price per play varies with the options being ¥100, ¥200 and ¥500). In the case of "Convini Catcher", the arm is controlled by pressing two buttons using the computer mouse. The player aims the arm at the prize he/she wants and if successful, Bandai Group's forwarding center sends the prize to the player.

Game fees are paid either by prepaid card or credit card. The address to which a prize is to be forwarded must be designated. Since the player has to pay the delivery charge, the option of collecting a number of prizes before delivery is also available. Large photographs of the various prizes are posted on the site. Bandai Group expects ¥600 million in yearly income from "Big Entertainment" business.

Amuse World continued to manufacture/sell by refuting Konami's claims. "Whether there is infringement or not is not an issue to be decided by Konami but an issue to be decided by the Patent Agency in Korea." Hence, Konami decided to bring a lawsuit as soon as its patent was actually registered. Through this lawsuit Konami is claiming compensation for damages by "EZ2DJ" and an injunction order to prohibit the manufacture of "EZ2DJ".

Incidentally, Kim Jung-Ryool, chairman of Amuse World, is also president of the Korea Amusement Machine Manufacturers Association (KAMMA). JAMMA has not been involved in any dispute over intellectual property for the last several years, but maintains friendly relations with KAMMA covering information ex-

# Atlus, Tecmo **Post Results**

Atlus Co., Ltd. posted ¥22,867 million in consolidated revenue, up

and ¥4,034 million in final net loss (¥521 million in the previous year) for the fiscal year ended March 2001.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including photo sticker machines accounted for ¥11,803 million, up 29.0%, home videos ¥5,149 million, up 6.9%, and arcade operation ¥5,914 million, down 1.8%. A breakdown of operating income was as follows: coin-op games ¥406 million, down 7.1%, home videos ¥224 million, up 111.3%, and arcade operation ¥50 million (operating loss of ¥210 million in the previous year).

The company increased the revenue from its photo sticker machines business by increasing the variety of products it offered through tie-ups with other companies such as Make Software. However, operations in North

America dwindled significantly. The revenue from home videos improved with 13 titles shipped. However, with the slowdown in the amusement industry, Atlus incurred a sizable deficit for the third year in a row. By increasing investment in home videos, the company intends to return to profitability. The president was replaced ac-

Atlus is forecasting ¥19,300 million in consolidated revenue and ¥600 million in final net income for the fiscal year to end March 2002.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥9,545 million in consolidated revenue, down 10.6%, and ¥640 million in final net income, down 1.9%, for the fiscal year ended March 2001. From April onward, arcade operations were transferred to its subsidiary, Tecmo Eight, but consolidated results will remain unchanged.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥272 million, down a large 79.6%, home videos ¥5,779 million, up 6.7%, and arcade operation ¥3,495 million, down 10.9%. Operating income from home videos and arcade operation were ¥1,457 million, down 16.0%, and ¥457 million, up 11.1%, but coin-op games incurred an operating loss of ¥39 million (vs ¥34 million in operating income in the previous year).

This year, too, Tecmo will not release any coin-op video games. Instead, it will concentrate its energy on home videos and arcade operation. Tecmo is forecasting ¥10,806 million in consolidated revenue and ¥969 million in final net income for the fiscal year to end March 2002.

PCCW Japan (former Jaleco) Ltd., Tokyo, posted ¥2,961 million in consolidated revenue, down 51.6%. and ¥7,164 million in final net loss (¥985 million in the previous year). PCCW Japan is going to convert its business into an internet contents business, and is significantly reducing the size of its coin-op games and arcade operation businesses.

# FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) !! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)

# **FOR SALE**

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

# Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

